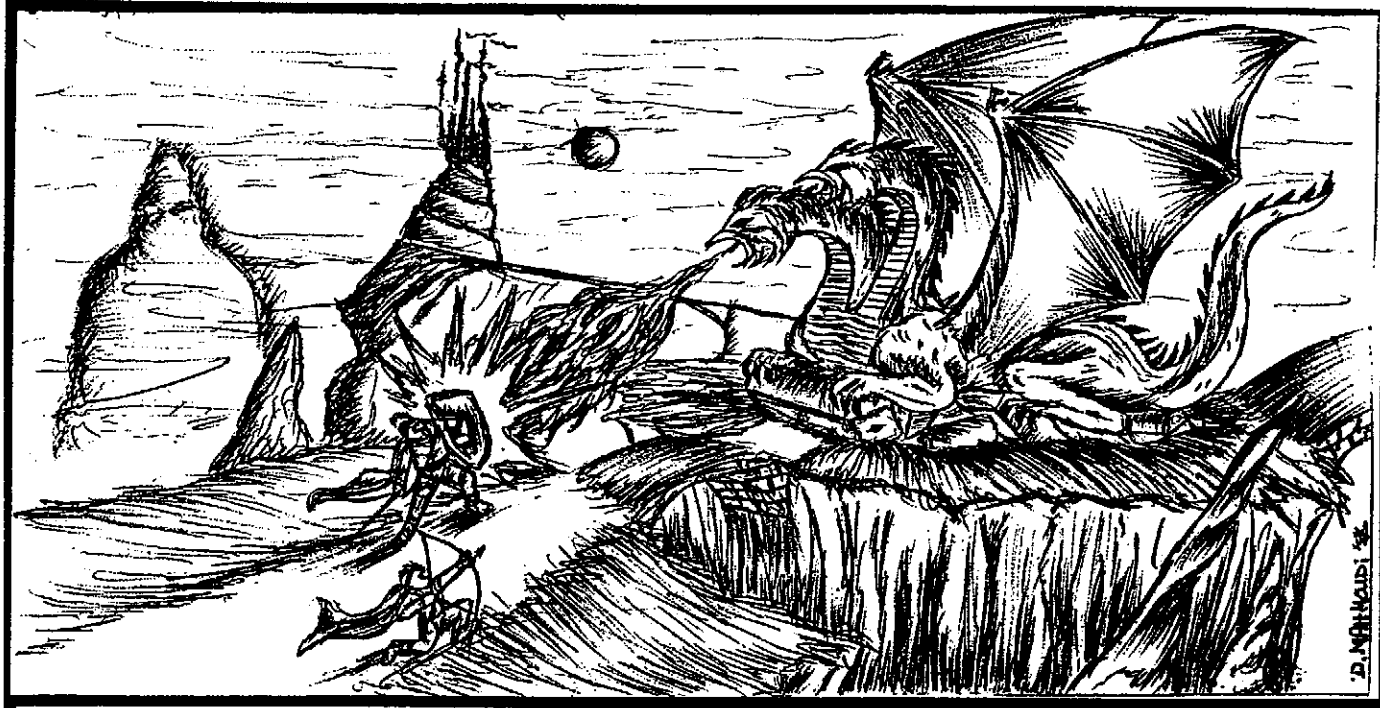
Spectrum User Club Wuppertal



Info Nr. 12 (38) vom 01. Dezember 1986

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

es ist noch gar nicht lange her, daß wir unseren Bauch irgendwo in der Sonne haben braten lassen und schon steht wieder Weihnachten vor der TÜr. Brrr. Wie dem auch sei, vor Euch liegt wieder ein Info und die neue Software - Service - Kassette, womit sicher manch naßkalter Tag totgeschlagen werden kann. Im Info werden diesmal neben den gewohnt guten Beiträgen auch einige Produkte besonders herausgestellt (z.B. der Citizen - Drucker oder das Programm Trivial Pursuit), damit jeder eine Anregung bekommt, um das Weihnachtsgeld schnell loszuwerden. Ich hoffe doch stark, daß diese Beträge nicht etwa in einen neuen Computer investiert werden. Tatsächlich ist Weihnachten immer eine schreckliche Zeit, was die Kündigungen angeht. Bei dem momentanen Angebot an guten Computern, die immer preiswerter werden, wie z.B. dem Atari ST, dem Amiga oder auch dem Schneider PC (von letzterem kann ich nur abraten, es gibt andere IBM - kompatible, die auch nicht viel teurer sind, dafür aber eine wesentliche bessere Hardware bieten) kann ich ja verstehen, daß der eine oder andere sich evtl. von seinem Spectrum trennen möchte. Man sollte aber bedenken, daß für den Anschaffungspreis des Spectrum (VOBIS zur Zeit DM 199,-) doch sehr viel geboten wird, besonders das Softwareangebot ist fast unschlagbar. Wer übrigens eine gute Bezugsquelle für Programme sucht, sollte mal die Joysoft - Liste (Anschrift Humboldtstr. 84, 4 Düsseldorf 1, Telefon 0211/ 6801403) anfordern, in der zahlreiche Spectrum - Sachen vertreten sind. Ich möchte jetzt schon allen Mitgliedern schöne Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr wünschen, obwohl ich davon ausgehe, daß das nächste Info noch vor den Feiertagen oder mittendrin kommt. Aber man weiß ja nie. Übrigens hat die Mitarbeit noch mehr nachgelassen, als das gewöhnlich der Fall ist. Also darf ich heute mal wieder einen Aufruf starten. Schickt uns mehr Berichte für unser Info und auch mehr Programme für die Kassette, damit nicht eines Tages nur noch leere Seite ins Haus flattern. Gerade kleine Tips und Tricks erfreuen sich großer Beliebtheit. Erinnern möchte ich auch an die Beitragszahlungen. Vielleicht entscheiden sich doch noch mehr Mitglieder zu einem Dauerauftrag oder wenigstens zu pünktlicher Zahlweise. Mahnungen schreiben ist keine schöne Arbeit. Gleichzeitig möchte ich mich aber auch bei allen pünktlichen Zahlern bedanken. Ebenso bei allen Mitgliedern, die am Info und der Kassette aktiv mitgearbeitet haben. Allen anderen danke ich für die Mitgliedschaft überhaupt, da ohne diese Art der passiven Förderung ja auch kein Club möglich wäre. Bevor ich noch in einen Dankesrausch verfalle, mache ich jetzt Schluß und wünsche allen viel Spaß mit dem neuen Info und den Programmen auf der Kassette. Halt! Ich möchte doch noch einen Dank aussprechen und zwar Thomas Bertoldo, der uns lange Zeit mit seiner Maschinensprachereserie beglückt hat, die jetzt aber beendet ist. Der gute Thomas darf ab Januar dem Vaterland dienen, ist das nicht fein. Wir leiden mit Dir, Thomas.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ERFAHRUNGSBERICHT MIT DEM NEUEN ISO-ROM

Im letzten Monat habe ich mir für meinen Spectrum ein ISO-ROM mit Backup-Routine für Beta-Disk zugelegt. Ich besitze den BETA Disc Controller 4.12 und zwei 3.5-Zoll-Laufwerke. Dieser Controller bietet ja an sich die Möglichkeit,mit dem "magic button" Programme auf die Diskette zu übertragen. An dieser Art der Übertragung haben mich aber immer zwei Dinge gestört: Erstens - Alle Programme belegen immer volle 48 K auf der Diskette. Zweitens - Die Programme sind nur mit dem jeweiligen BETA Disc Controller lauffähig. (Ich hatte früher einen 4.09-Controller. Die damals mit dem "magic button" aufgenommenen Programme kann ich mit meinem neuen Controller schon nicht mehr laden.)
Mit dem Backup-ROM ist das anders. Zuerst zur Hardware: Ich habe das ISO-ROM parallel zum Original-ROM eingebaut, d.h. ich kann mit einem Umschalter entweder das ISO-ROM oder das Sinclair-ROM einschalten. Außerdem müssen noch zwei Taster eingebaut werden, einer für Reset und einer für NMI.
Nun zur Arbeitsweise:
1) Man lädt das Programm völlig normal ein.
2) Man sucht sich eine Stelle aus, an der man das Programm absaven möchte. An dieser Stelle drückt man auf den NMI-Taster. Dadurch wird das laufende Programm angehalten. Am unteren Bildschirmrand erscheint die Copyrightmeldung des ISO-ROMS und daneben ein blinkender K-Cursor. Ganz wie man es gewohnt ist, kann man jetzt "Basic"-Befehle eingeben. Zuerst zum wichtigsten Befehl:

SAVE: (Syntax wie beim Absaven eines Basic-Programms) Es werden drei Teile auf die Diskette gesaved: Ein kurzes Basic-Programm und zwei Codeblöcke. Dabei handelt es sich nicht um irgendwelche "Spezialfiles" (wie beim "magic button"). Es werden nicht mehr gnadenlos die ersten 12 Spuren vollgeschrieben, sondern man kann auf jede Diskette direkt abspeichern. Man kann auch z.B. ganz einfach in den Basic-Loader hineinschauen. Vier Variablen, die mit abgespeichert werden, verraten einem jeweils Beginn und Länge der abgesaveden Codeblöcke. Damit ist es ohne Probleme möglich, die abgespeicherten Programme auch auf andere Speichermedien (z.B. Cassette) zu übertragen. Und der wichtigste Vorteil gegenüber dem magic button: Die Programm belegen keineswegs immer 48 K auf der Diskette. Vielmehr wird der Speicherinhalt vor dem Absaven komprimiert. Nicht belegte Stellen des Speichers werden auch nicht mit abgesaved. Die mit dem ISO-ROM auf Diskette überspielten Programme laufen auch unter dem Original-ROM. Man muß also nicht das ISO-ROM eingeschaltet haben, um sie wieder zu laden. Natürlich ist das auch unabhängig von der BETA Disc Controller-Version.

POKE: (Syntax wie beim Basic-POKE-Befehl) Damit ist es möglich, z.B. Unsterblichkeitspokes einzugeben.

RETURN: Kehrt zum laufenden Programm zurück. Man muß das Programm also nicht abspeichern, sondern kann auch nur einen POKE eingeben und dann weiterspielen.

CLS: Mit dieser Funktion kann man erreichen, daß der Screen

nicht mit abgespeichert wird. Wenn man im Programmablauf eine Stelle gefunden hat, an der sowieso auf einen Tastendruck hin das Bild neu aufgebaut wird, kann man so weiteren Platz auf der Diskette sparen.

Ich habe das neue ISO-ROM jetzt schon mit einigen meiner Programme getestet und keine größeren Probleme festgestellt. Auch alte Problemfälle aus "magic-button-Zeiten" (darunter einige Ultimate-Spiele) waren mit dem ISO-ROM problemlos rüberzubringen. Lediglich bei einigen neueren Spielen mußte ich vor dem Laden von Cassette das Sinclair-ROM einschalten. Erst danach darf man auf das ISO-ROM umschalten. Die abgespeicherten Programme laufen aber auch in diesen Fällen auf allen ROMS.

Neben der Backup-Routine bietet das ROM noch vereinfachte Befehle für BETA Disc bzw. Microdrive (bei der BETA Disc schreibt man z.B. nur ! LOAD ... statt RANDOMIZE USR 15363: REM: LOAD ...) und einen erweitereten Editor, mit dem man endlich in editierten Programmzeilen den Cursor auch direkt nach oben und unten verschieben kann.
Analoge Backup-ROMS gibt es auch für Microdrive/Opus Discovery und für Cassette.

Nähere Informatonen bzw. Bezugsquelle: Individual Software, Volker Marohn, Am Beilstück 30, 46 Dortmund 50.

Fazit: Das neue ISO-ROM bietet neben den altbekannten Vorzügen mit 75 DM (für Clubmitglieder) eine der preisgünstigsten Möglichkeiten, seine Programme auf Diskette zu übertragen.

ROLF KNORRR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

LETZTER VERSUCH, FOLGENDE HART- UND SOFTWARE ZU AUSVERKAUFS-PREISEN LOSZUWERDEN (ZWEITE UND LETZTE PREISSENKUNG)

Interface III, bringt alle Progr. auf Kassette o. Microdr., Pr. laufen dann ohne Interface	55 DM
ZX-Printer mit 4 Rollen Papier	60 DM

Orginalprogr. mit Anleitung

BASICODE kompatible Computersprache für Heimcomputer), Buch und Cassette	10 DM
The Hobbit, Adventure mit Buch	10 DM
Adressmanager von OCP	10 dm
Doomsday Castle, Adventure	5 DM

Hartmut Schwinty, 4600 Dortmund 1, Liebigstr. 5

Verkaufe folgende Artikel:

Spektrum 48k mit Zusatztastatur, ISO-Copy ROM für BETA-DISK, BETA-DISK Controller 3.0, Laufwerk DS/DD (640 k formatiert), Interface 1 und ein Microdrive Laufwerk, EPROMMER der Fa.Unicorn bis 27256 (32k EPROM), und diverse Bücher und haufenweise Software (unter anderem alle Clubcassetten, die bisher erschienen sind mit allen Infos) ca. 40 Cassetten voll, Datenrekorder Preis 999.99 DM Carsten Fulde ; Tel. 05161-47894 nach 19.00 Uhr

Pirsch Rudolf
Prof.Göttsbergerstr.16
8014 Neubiberg

Rolf Knorre Fürs INFO

Noch einmal SIR LANCELOT
In einem Arcade Handbuch fand ich eine fehlerhafte Poke Routine für Sir Lancelot
Es wird nur noch der neue Loader und das Haupt-MC-Programm benötigt)
Vorteile:Poke 23892-894,0 =Unsterblich
23588-590,0 =Grabmusik aus
23872-874,0 =Sprungkraft wird Größer
24354,0 = ?

Die Zeit der Sreens bleibt.Die Bilder sind nun Spielbar.
Sie sind trotz der Erleichterung ab dem 4.Bild noch nicht leicht zu Spielen.

Anlage Basisprogr.und MC

Zum E-PROMER-80
Erst einmal besten Dank an Roland Genske.Das Ding ist gut.
Ich habe die Platine bestückt und gelötet.Ging ganz gut.
Das Programm fehlt leider noch.
Ein Hinweis für alle die das auch machen wollen.
Man sieht immer wieder Bilder von Bestückten und Handgelöteten Platinen in Zeitschriften,bei denen die durchkontackterten Bohrungen nicht gelötet sind.Das ist eine Todsünde!!!.
Bei Temperaturschwankungen kann es durchaus vorkommen,daß die Schicht abreißt und es dann ganz dumme Fehler gibt.
Bei einer Professionellen Lötung Welle oder Schleppbad wird jedes Loch automatisch gelötet,der Fehler wird damit vermieden.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

```
9 REM Header zu Sir Lancelot
10 RESTORE 23331: FOR i=23331 TO 23369: READ a: POKE i,a: NEXT i
20 RANDOMIZE USR 23331
30 SAVE "Lanzloader" LINE 10
9000 DATA 221,33,0,64,17,128,0,62,255,55,205,86,5,48,246,33,0,64,17,128,0,62,0,55,205,86,5,48,246
```

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

MICRODRIVE CONTROL

Es gibt scheinbar Programme, auf die man unheimlich lange warten muß, ohne daß man weiß, daß man überhaupt darauf wartet. Alles klar ? Ein solches Programm ist meiner Meinung nach Microdrive Control, daß gerade auf den Markt gekommen und, man höre und staune, einem deutschen Programmierer entsprungen ist. Geliefert wird das Programm auf Kassette, was für den Hersteller natürlich kostengünstiger ist. Nach beendetem Ladevorgang erscheint aber sofort die Anfrage, ob ein Umkopieren auf Microdrive erfolgen soll. Danach erscheint der Arbeitsbildschirm. Wie der Programmtitel schon sagt, werden nur Besitzer eines oder mehrerer Microdrivelaufwerke angesprochen. Über drei sogenannte Pull Down - Menüs (können vom oberen Bildschirmrand heruntergezogen werden) kann der Anwender nun die verschiedensten Microdrive - Operationen durchführen. Ich will sie einmal der Reihe nach aufzählen:
- Formatieren: Nach Eingabe eines Namens wird die im Laufwerk liegende Cartridge formatiert.
- Katalog: Auf Tastendruck wird ein Katalog aller abgespeicherten Files erstellt und der verbleibende freie Speicherplatz bekanntgegeben. Diese Option ist Grundlage für die weitere Bearbeitung.
- Editieren: Hat man aus dem Katalog ein File markiert, kann dieses nun editiert und verändert werden.
- Abspeichern: Das geänderte File kann wieder auf Cartridge abgespeichert werden.
- Löschen: Ein File kann damit von der Cartridge entfernt werden.
- Kopieren: Files und Cartridges können damit kopiert werden.

Was hier recht simpel klingt, ist es in der Anwendung auch. Durch die Menüführung kann man kaum Fehler machen. Die Möglichkeiten, die Microdrive Control bietet, sind vielfältiger, als man auf den ersten Blick annimmt. Man kann z.B. sogar einzelne Sektoren betrachten, verändern und ggf. reparieren. Zur Bildschirmdarstellung wird eine 64 Zeichen Routine verwendet. Viele Daten werden auch grafisch dargestellt (In Balkenform bei freien bzw. unbrauchbaren Sektoren). Fazit: Microdrive Control ist für Microdrive - Benutzer eigentlich unentbehrlich. Allein die Zeitersparnis bei Operationen wie Formatieren, Katalog, Löschen und Kopieren ist unbezahlbar. Das Programm kann also uneingeschränkt empfohlen werden.
Bezugsquelle: Herbert Bauer, Permoserplatz 6, 8000 München 82

Hardware - Erweiterungen für Z80-Rechner

Das neue Buch aus dem Vogel - Buchverlag beschäftigt sich mit Hardware - Zusätzen, die jeder, der etwas Geschick hat, selbst preiswert bauen kann. Zwar wurde das Buch und die darin enthaltenen Schaltungen nicht speziell für die Sinclair - Computer entwickelt, Anpassungschwierigkeiten treten jedoch nicht auf, da der Spectrum bekanntlich auch mit dem Z80 - Prozessor bestückt sind. Der Autor hat neben zahlreichen fertigen Schaltungen mit Layout und Bauteileliste auch an die Elektronikeinsteiger gedacht. So nehmen grundlegende Erklärungen des Aufbaus und der Arbeitsweise der einzelnen Schaltungen viel Raum ein. Hierzu eine Themenübersicht:
- Erläuterung der Hardware eines Z80 - Computers
- Anschluß an die Außenwelt
- Techniken der Datenein- und -ausgabe
- Selbstgebaute Ein- und Ausgabeeinheiten z.B. Dauerfeuer mit dem Joystick, Lichtgriffel, Meßfühler, optische und akustische Signalgeber, Tongenerator, Spracherzeugung
- D/A und A/D - Wandler

Im Anhang gibt es dann noch Erklärungen zu Abkürzungen, Umrechnungen und eine Formelsammlung.
Wer sich für diese Thematik interessiert und evtl. schon an den Selbstbau von Peripheriegeräten gedacht hat, wird gut bedient. Aber auch Interessenten, die nur mal einen überblick bekommen wollen, was man so alles bauen kann, werden mit diesem Buch zufrieden sein.

Titel: Hardware-Erweiterungen für Z80-Rechner
Autor: Martin Aschoff
Verlag: Vogel Buchverlag
ISBN 3-8023-0849-2

Rolf Knorre

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ERFAHRUNGSBERICHT ZUM UMBAU DER COMMODORE 610 TASTATUR

Nach meinem Bericht über den Tastaturumbau in der Augustausgabe erhielt ich zahlreiche Anfragen. Hier für alle Mitglieder ein kurzer Bericht:
Die Commodore Tastatur hat eine 16 * 6 Matrix, während der Spectrum durch eine 8 * 5 Matrix angesteuert wird. Das bedeutet viel Arbeit, denn die gesamte Matrix muß verändert werden.
Zuerst habe ich mir die Commodore Matrix aufgezeichnet, um zu sehen, welche Verbindungen zu gebrauchen sind. (siehe beiliegende Anschlußbelegung, die mir das Mitglied Detlev Nolte zur Verfügung stellte) Dann habe ich zuerst die Spectrum-Matrix nachgebaut. Dazu besorgte ich mir etwa 1,50 m 14-adrige Steuerleitung , um für jede x- und y-Leitung eine andere Farbe benutzen zu können. Einfach war es z.B. bei der x8-Leitung für die Zahlen 1-5. Hier weist auch die Commodore Tastatur eine Verbindung auf. (B 18) Die weiteren Verbindungen zu B 18 (nach ESC und 7) habe ich dann auf der Platine mit einem scharfen Messer durchtrennt. Schwieriger war es bei der x3-Verbindung. Bei der Commodore-T. sind hier SH ,Z und X auf E 21 und C und V auf F 22 verbunden. Hier muß eine Verbindung von x nach c hergestellt werden. Mit einem dünnen Bohrer (1mm) bohrte ich ein Loch direkt neben die entsprechenden Leiterbahn in der Nähe der Kontaktpunkte. Mit einem scharfen Messer habe ich dann die Leiterbahn blankgekratzt und mit einem feinen Pinsel leicht mit Lötfett eingefettet. Danach lötete ich den dünnen Draht an, den ich dann über die Rückseite der Platine zu einem andern Anschlußpunkt führte.

So entstand Stück für Stück die Spectrum-Matrix, wobei ich darauf achten mußte, alle nicht in diese Matrix passenden Leiterbahnen aufzutrennen. Um nicht durcheinander zu kommen, hatte ich mir auf der Tastaturplatine die Belegung mit wasserfestem Folienschreiber notiert.

Folgende Belegung erschien mir am sinnvollsten:

```
TR INV F3 F4 F5 F6 ST ST TO TH      )  _  GR BREAK
                   EP OP    EN
                   1  2  3  4  5
                   (nicht belegt)

DEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 T : EDIT DEL      ?  !  *  /
EXT  Q W E R T Z U I O P Ü " ENTER        7  8  9  -
     A S D F G H J K L Ö Y CAPSL ENT      4  5  6  +
CS    Y X C V B N M , . ; CS  SS          1  2  3  ENT
   SS       SPACE                        0  .  =  ENT
                                         6-9
```

1) TASWORD ins Menue
2) " Text nach oben
3) " " " unten
4) EXT +) =CAT
5) EXT + _ =FORMAT
6-9) Umlaute TW T=ß U=Ü O=ö Y=ä

Die Schaltung für alle geschifteten Tasten habe ich separat auf einer Lochrasterplatine aufgebaut, wobei ich wieder für die x- und y-Leitungen die gleichen Farben verwendet habe. Schließlich verband ich diese Schaltung mit den Tastaturkontakten in oben beschriebener Weise.

Da ich den Spectrum und den anderen Kram in einem Kasten unter dem Monitor unterbringen wollte, sägte ich das Commodoregehäuse etwa 2 cm oberhalb der Funktionstasten mit einer Laubsäge ab.

Die Rückseite verschloß ich dann mit einer dünnen Sperrholzplatte.

Die Verbindung Tastatur-Spectrum übernimmt ein mindestens 13-adriges Steuerkabel, an dessen Ende eine 5- und eine 8-polige Stiftleiste angelötet ist. Diese Stiftleisten werden anstelle der Folienkontakte an den Specci angeschlossen. Durch die langen Leitungen kam es zu Problemen bei der Decodierung, d.h. der Spectrum nahm einige Befehle nicht an. Nach vielem hin und her- ich hatte auch statt der Dioden D1-D8 Transistoren eingelötet- hat folgendes geholfen: Ich habe die Widerstände R 65 bis R 69 auf 5 k vermindert, indem ich jeweils 10 k parallel schaltete.

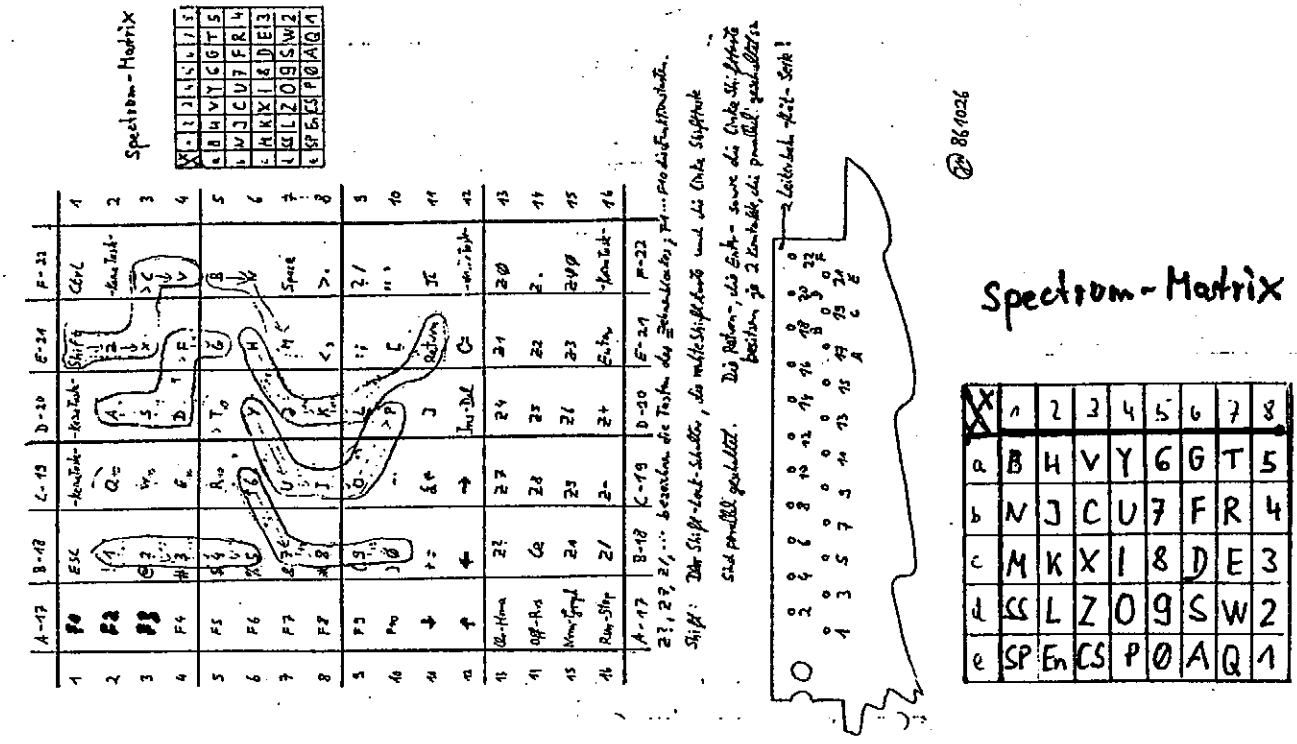
Abschließend zur Tastaturbeschriftung:

Nicht in mein Schema passende Tasten - z.B. ESC oder TAB - über pinselte ich mit Modellbaulack . Benutzt habe ich dazu für die hellen und etwas dunkleren Tasten zwei verschiedene Mischungen aus den Farben der Firma Humbrol (Nr. 41 (beige) und 118 (braun)), die man in winzigen Töpfchen in Modellbaugeschäften erwerben kann. Danach wurden diese Tasten mit Anreibebuchstaben beschriftet und das Ganze mit einer transparenten Klebefolie (spezielle gibts in Druckereien) abgedeckt.

Die Keywörter habe ich , nachdem ich die Commodore-Grafikzeichen mit einem alkoholgetränkten Wattestäbchen entfernt hatte, aus einer Saga-Tastaturbeschriftung ausgeschnitten und vorne auf die Tasten geklebt.(ein Tip dazu: in Copyläden kann man Kopien auf Klebefolie machen , die man allerdings noch mit Mattlack wischfest fixieren muß)

Zusammengerechnet eine Menge Arbeit - aber wenn alles funktioniert, steht diese Tastatur für 49,-DM plus ca. 30,-DM Umbaukosten einer weitaua teureren Tastatur in nichts nach. Dazu kommt, daß man die Tastaturbelegung nach eigenen Wünschen gestalten kann. Übrigens gibt es die Tastatur ohne Gehäuse für 9,80 DM noch bei Völkner. Wer jetzt noch Fragen hat, wendet sich vertrauensvoll an mich - am besten.telefonisch und nach 18 Uhr.

Hartmut Schwinty, Liebigstr. 5 , 46 Dortmund 1, 0231 / 123109



ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Der CITIZEN MSP-10E - Matrixdrucker

Wer in der glücklichen Lage ist, rund DM 1,000,- für einen Drucker ausgeben zu können, sollte bei der Entscheidungsfindung den CITIZEN MSP-10E (der große Bruder MSP-15E unterscheidet sich lediglich durch die zu verarbeitende Papierbreite A4 quer, alle anderen Daten sind identisch) nicht unbeachtet lassen. Schon der erste Eindruck nach dem Auspacken ist positiv. Mit einer Höhe von nur 9 cm und den Maßen 403 x 344 mm sieht das Gerät sehr schlank und modern aus, trotz eines Nettogewichts von 5 kg. Auch das Zubehör bestätigt diesen guten Eindruck. Neben der rund 200-seitigen, deutschen Bedienungsanleitung findet man in dem Karton ein Farbband, ein Papierleitgitter, eine Papierabreißschiene, eine Abdeckplatte und Ersatzsicherungen! Die Montage der einzelnen Teile dauert nur wenige Minuten, auch ein technischer Laie wird damit keine Probleme haben. Das gilt auch für die Papierbestückung. Der Anwender hat die Wahl zwischen Einzelblatt- und Endlospapier. Im Gegensatz zu anderen Geräten, die über einen halbautomatischen Einzelblatteinzug verfügen, muß man beim MSP einzelnen Blätter wie bei einer Schreibmaschine manuell einführen. Das Endlospapier wird über verstellbare Stachelrollen transportiert. Durch das Papierleitgitter wird gewährleistet, daß sich das frische Endlospapier nicht mit dem Ausdruck verheddert. Besonders gut gefallen hat mir auch die Abdeckplatte, die einen Teil der Druckgeräusche auffängt. Hat man die ersten Arbeitsschritte mit Erfolg abgeschlossen, steht dem Einsatz des Druckers nichts mehr im Wege. Wer will, kann vorher noch die beiden Selbsttestmodi ausprobieren, um Gewißheit zu haben, daß auch alles den Vorstellungen entsprechend funktioniert. Die beiden Funktionen werden über das an der Frontseite des Druckers installierte Bedienungstastenfeld angesprochen. Hier finden sich folgende Tasten und Kontrolleuchten wieder:

Taste ON LINE - damit wird der Drucker betriebsbereit geschaltet
Taste LF LINE FEED - schiebt das Papier um eine Zeile weiter (Zeilenvorschub)
Taste FF FORM FEED - schiebt das Papier um eine Seite weiter (Seitenvorschub)
Leuchte POWER - signalisiert, ob der Drucker mit Strom versorgt wird
Leuchte READY - signalisiert, ob der Drucker ON LINE ist
Leuchte PAPER OUT - spricht wohl für sich

An der linken Seite des Druckers befindet sich der Einschalter. Die Taster im Bedienungsfeld haben neben den bereits genannten Funktionen weitere Aufgaben. In Kombination miteinander erreicht man:

LF + POWER ON = Selbsttest 1
LF + ON LINE + POWER ON = Selbsttest 2
LF + ON LINE = Schönschrift (NLQ) ein/aus

Neben diesen Bedienungstasten verfügt fast jeder Drucker auch über Minischalter, die sogenannten DIP - Schalter. Hardwaremäßig können über diese Schalter verschiedene Voreinstellungen der Betriebsart vorgenommen werden (z.B. Seitenlänge, Perforationsübersprung, Line Feed etc.). Auch der MSP-10E besitzt eine Reihe solcher Schalter. Leider wurde hier von den Konstrukteuren ein Mißstand geschaffen. Die Schalter erreicht man nur, wenn das Gehäuse geöffnet wird. Warum die Schalter nicht, wie z.B. beim Melchers CPA 80 GS - Drucker, leicht zugängig auf die Gehäuseoberseite verlegt wurden, ist mir völlig unbegreiflich. Glücklicherweise können die meisten Funktionen auch softwaremäßig eingestellt werden.

Über die eben beschriebenen DIP - Schalter kann der Anwender auch einstellen, ob er einen EPSON - oder einen IBM - kompatiblen Drucker haben möchte. Gerade in der heutigen Zeit halte ich diese Option für sehr wichtig. Wer sich z.B. den CITIZEN - Drucker jetzt kauft, um über seinen Spectrum damit zu arbeiten, kann zu einem späteren Zeitpunkt, wenn vielleicht der Schneider PC ins Haus kommt, seinen Drucker weiterhin einsetzen. Allerdings stand mir beim Test kein IBM oder -kompatibler Rechner zur Verfügung, ich halte das Handbuch aber für glaubhaft.

Bei der Schnittstelle zum Computer handelt es sich um die Centronics - Standard - Ausführung, mit der die meisten Home- und Personalcomputer ausgestattet sind. Mit dem entsprechenden Interface können die Spectrums also sofort eingesetzt werden. Kommen wir jetzt aber zu der Hauptaufgabe eines Druckers. Der MSP-10E kann mit EDV- und NLQ-Qualität drucken. Im EDV - Modus bringt der Drucker rund 160 Zeichen pro Sekunde auf das Papier. Der 9-Nadel-Druckkopf erzeugt dabei ein sehr sauberes Schriftbild. Im NLQ - Modus (NLQ = Near Letter Quality) wird jede Zeile doppelt übereinander gedruckt, beim zweiten Druckvorgang aber leicht versetzt. Die für einen Matrixdrucker typische Punktierung verschwindet dadurch weitgehend. Natürlich ist diese Art des Ausdrucks sehr zeitaufwendig. Trotzdem gelingt es dem MSP, die Schönschrift immerhin noch mit rund 40 Zeichen pro Sekunde zu realisieren. Wer einige Jahre zurückdenkt, wird sich sicher noch an Drucker erinnern, die im EDV - Modus nicht viel schneller waren. Das NLQ - Schriftbild gefällt mir sehr gut. Natürlich kann man es nicht mit einem Typenraddrucker vergleichen. Dafür hat man aber neben der schönen Schrift noch die vielfältigen Möglichkeiten eines Matrixdruckers zur Verfügung. Diese entsprechen dem heutigen Standard für Drucker dieser Preisklasse. Die Schriftarten PICA, ELITE, ITALIC kursiv und NLQ sind über die von EPSON eingeführten Escape - Sequenzen anzusteuern. Darunter versteht man die Übersendung von Steuercodes an den Drucker in der Form CHR$(27);"A" etc. Ein Anfänger wird damit eine Weile probieren müssen, bis er klar kommt. Hat man sich aber eingearbeitet, funktioniert alles reibungslos. Die einzelnen Schriftarten können gedehnt oder komprimiert werden, auch Hoch- und Tiefstellen von Zeichen ist möglich. Fast alle Steuercodes können miteinander kombiniert werden, was eine hohe Anzahl verschiedener Schriftarten erlaubt. Mit ein wenig Geduld und Übung können fantastische Ergebnisse erzielt werden.

Selbstverständlich ist der MSP-10E auch voll grafikfähig. Das Ansteuern der Grafik (in verschiedenen Dichten möglich) nimmt einen großen Teil des Handbuchs in Anspruch. Ich will auf die Technik hier nicht näher eingehen, da

Fazit: Der CITIZEN MSP-10E Matrixdrucker bietet mehr, als die meisten Heimanwender benötigen. Die hohe Druckgeschwindigkeit (bei normaler Geräuschentwicklung), die Vielfalt der Schriftgestaltung sowie die gute Verarbeitung des Geräts rechtfertigen den Preis von rund DM 1,000,-. Mit dem deutschen Handbuch kann sich auch der Anfänger schnell mit seinem neuen Drucker vertraut machen. Wie ich es eingangs schon sagte, man sollte dieses Gerät vor einer evtl. Kaufentscheidung in Augenschein nehmen.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

BETA-DISK Informationen zur Arbeit von MC aus
==========

So es folgen nun einige Angaben um von Maschinensprache aus mit der Beta-Disk zu arbeiten. Im nächsten Abschnitt gehe ich dann auf das Format des Directorys näher ein.

Um von Diskette zu lesen sind folgende Schritte notwendig:

1. Register HL mit der Adresse laden, an die die Daten geschrieben werden sollen.

2. Register B mit der Anzahl der zu ladenden Sektoren laden.

3. Register D mit dem Track laden.

4. Register E mit dem Anfangssektor in Track (D) laden.

5. CALL 3CAD H

6. CALL 3C09 H (beim schreiben => CALL 3C0C H)

7. CALL 3CBE H

Um etwas auf Diskette zu schreiben aendert sich nur Schritt 6. wie angegeben in CALL 3C0C H. Register HL bezieht sich dann auf die Adresse von der die Daten geholt werden, Register B auf die Laenge des zu speichernden Blockes.

Die Floppystation steppt dann selbsttaetig zum angegebenen Track liest oder schreibt im Anfangsektor mit der angegebenen Blocklaenge.
Die Laenge des Datenblockes errechnet sich wie folgt:

L=(B)*256

hat man die Laenge und will diese in Blocklaenge wissen:

(B)= INT (1/256)+1

==========

Zu den Speicherformat in Track 0:

Format eines Fileeintrages:

LAENGE	VON	BIS	HEX	BIS	INHALT
8	0	7	0	7	Name des Files (ASCII), der Rest wird mit SPACE aufgefuellt.
1	8	8	8	8	Code fuer B,C,D (BASIC,CODE,DATA)
2	9	10	9	A	Startadresse des Files im Speicher.
2	11	12	B	C	Genaue Laenge des Files, denn diese stimmt selten mit der Blocklaenge ueberein.
1	13	13	D	D	Laenge in Blocks.
1	14	14	E	E	Start an Sektor.
1	15	15	F	F	Start in Track.

Diese Fileeintraege starten in Track 0, Sektor 0 und gehen bis Track 0, Sektor 7 jeweils 16 Byte pro Eintrag.

==========

Die eigentlichen Diskettendaten stehen in Track 0, Sektor 8, und sind einen Block lang:

LAENGE	VON	BIS	HEX	BIS	INHALT
1	225	225	E1	E1	Disk ist frei ab Sektor.
1	226	226	E2	E2	" " " " Track.
1	227	227	E3	E3	siehe *)
1	228	228	E4	E4	Anzahl der ges. Files -mit geloeschten
2	229	230	E5	E6	Anzahl der freien Bloecke.
1	231	231	E7	E7	Anzahl der Sektoren pro Track.
8	235	242	EB	F2	Disketten-Password (ASCII)
1	244	244	F4	F4	Anzahl der geloeschten Files.
8	245	253	F5	FD	Disketten-Name (ASCII)

*) Gibt das Format an: D0=1 => Single Density (40 tracks)
D0=0 => Double Density (80 tracks)

D1=1 => Double Sided
D1=0 => Single Sided

So, ich hoffe mit diesen Informationen kann irgentjemand etwas anfangen und wünsche allen noch viel Spaß mit ihrem Specci.

Carsten Fulde; Cordinger Str.82; 3036 Bomlitz 2; Tel. 05161-4135

Maschinencode-Unterprogramme

Nachdem die Maschinenspracheserie aus den kleinen BASIC-Programmierern große MC-Schreiber gemacht hat, werden an dieser Stelle nun kurze MC-Tools vorgestellt, welche dem Programmierer die Entwicklungsarbeit von solchen UP's abnehmen soll.

Die Programme sind von ihrer Funktionsweise nur im groben dokumentiert; angegeben sind jeweils die Uebergabeparameter und deren Auswirkungen.

Bei der ersten Routine handelt es sich um einen sehr schnellen Kreisalgorithmus.

Nachdem in letzter Zeit in allen Computerzeitschriften verschiedene Techniken zur Errechnung von Kreispunkten ... vorgestellt wurden, habe ich diese selektiert und das Ergebnis an den Spectrum angepasst. Das nebenstehende Sourcelisting ist nun das Endprodukt meiner Recherchen.

Als Uebergabeparameter ist im Registerpaar BC die Y- und X-Position des Kreismittelpunktes einzutragen, wobei hier je nach verwendeter PLOT-Routine unterschiedliche Koordinatensysteme moeglich sein koennen. Das A-Register enthaelt den Radius, angegeben in Bildschirmpixel.

Desweiteren ist das Label PUNKT zu initialisieren. An dessen Stelle ist die Ausfuehrung eines PLOT-Befehles zu bewerkstelligen, wobei im B-Register die Y-Position, und im C-Register die X-Position steht. Man kann also entweder sich selbst eine solche Routine schreiben (siehe auch 3-D Programm der MC-Serie), oder man verwendet die Spectrumeigene PLOT-Routine im ROM. Diese hat genau die gewuenschten Vorgaben mit dem BC-Register und behandelt sogar die aktuellen Farben und sonstige Attribute. Wenn man diese einfache Loesung waehlt, braucht man nur im Assembler mit einem EQU den Wert des Labels PUNKT auf 22E5h zu setzen, da dies die Startadresse der ROM-PLOT-Routine ist. Da dort alle Registerinhalte veraendert werden, sind diese vorher auf den Stapel zu retten. Bei Verwendung einer eigenen PLOT-Routine ist auch darauf zu achten das keine Bereichsueberschreitung vorkommen (bei der ROM-Routine kommt automatisch ein Error).

Kurz zur Funktionsweise: In den Zeilen 190-430 werden alle Punkte des ersten Kreisachtels, jeweils von dem letzten Punkt auf den nächsten Punkt, errechnet. Durch den Aufruf der Routine ab Zeile 460 wird der aktuelle Punkt durch Spiegelung um den Mittelpunkt in alle 8 Oktanten gezeichnet.

```
100 ; =====))) KREISROUTINE (((=====
110 ;
120 ;   PUNKT =Adresse initialisiert
130 ;      BC =Mittelpunkt
140 ;       A =Radius
150 ;
160 ; Name : KREIS
170 ; Stand: 17.08.86
180 ; ------------------------------
190 KREIS  LD   D,A
200        RRA
210        LD   H,A
220        LD   E,0
230        LD   A,B
240        LD   (KREISY + 1),A
250        LD   A,C
260        LD   (KREISX + 1),A
270 NPUNKT LD   A,H
280        AND  A
290        JP   P,DODATN
300        ADD  A,D
310        DEC  D
320 DODATN DEC  A
330        SUB  E
340        PUSH AF
350        PUSH DE
360        CALL KREIS8
370        POP  DE
380        POP  HL
390        INC  E
400        LD   A,E
410        CP   D
420        JR   C,NPUNKT
430        RET
440 ;
450 ;
460 KREIS8 CALL KREIS4
470        LD   A,D
480        CPL
490        INC  A
500        LD   D,A
510 KREIS4 CALL KREIS2
520 KREIS2 CALL KREIS1
530 KREIS1 LD   A,D
540        LD   D,E
550        CPL
560        INC  A
570        LD   E,A
580 KREISX ADD  A,0
590        LD   C,A
600        LD   A,D
610 KREISY ADD  A,0
620        LD   B,A
630        PUSH DE
640        CALL PUNKT
650        POP  DE
660        RET
```

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Bei dem zweiten Programm handelt es sich um eine universell einsetzbare Joystick- oder Tastaturabfrage. Diese Routine verwendet eine Tabelle, deren Start beim Label ABFTAB steht. In dieser stehen hintereinander jeweils folgende Werte:

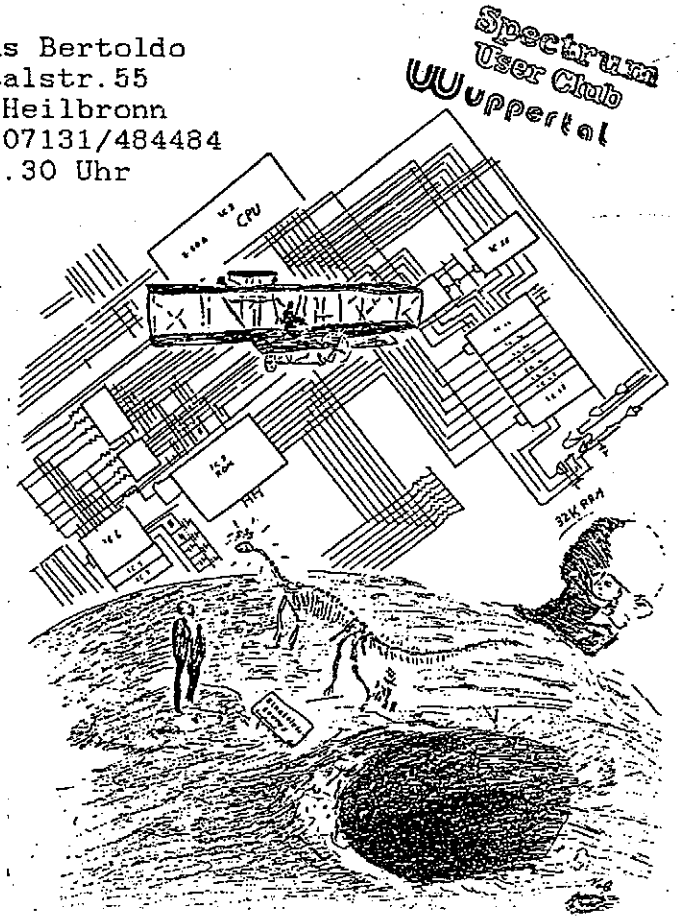
1. Portadresse der Taste/Knopfes.
2. Auszuführender Befehl bei gedrückter Taste (nur 1-Byte Befehle).
3. Eine Zahl bei der das Bit gesetzt ist, welches dem Bit der Taste bei der obigen Portadresse entspricht.

Als Beispiele sind schon zwei Tabellen mit abgedruckt; ab Zeile 470 die Werte für die Cursortasten und ab Zeile 640 die Angaben zum Abfragen des Kempstonjoysticks.
Die bei Zeile 190 beginnende eigentliche Routine erwartet zum Anfang in BC die aktuelle Position des zu bewegenden Objektes. War während dem Ablaufen der Routine eine der abgefragten Tasten gedrückt, so wurde automatisch das entsprechende Register (je nach dem Befehl in der Tabelle) verändert.
In meinen Beispieltabellen ist die Abfrage der Feuertaste mit einem gleichsetzen des A- mit dem E-Register's verbunden, wenn diese gedrückt war.

Damit möchte ich diesen Artikel beenden, und hoffe das euch etwas Entwicklungszeit abgenommen wurde.

Bis bald, euer Thomas Bertoldo

Thomas Bertoldo
Leintalstr.55
7100 Heilbronn
Tel. 07131/484484
ab 17.30 Uhr



Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

```
100 ; =====))) CURSOR + JOYSTICKABFRAGE (((=====
110 ;
120 ; (ABFTAB)=Startwert der Tabelle
130 ;       BC =Aktuelle Position
140 ;  wenn A=0 nach Ausfuehrung, ist 0 gedrueckt
150 ;
160 ; Name : ABFRA
170 ; Stand: 07.09.86
180 ; ------------------------------
190 ABFRA  PUSH BC
200        LD   HL,(ABFTAB)
210        LD   E,#FF
220        LD   D,#5
230 ABF1   LD   B,(HL)
240        INC  HL
250        LD   C,(HL)
260        INC  HL
270        LD   A,(HL)
280        LD   (ABF3),A
290        INC  HL
300        IN   A,(C)
310        AND  (HL)
320        INC  HL
330        JR   NZ,ABF2
340        POP  BC
350 ABF3   DEFS 1   .
360        PUSH BC
370 ABF2   DEC  D
380        JR   NZ,ABF1
390        POP  BC
400        RET
410 ;
420 ;
430 ABFTAB DEFW CURSO
440 ;
450 ;
460 ; CURSORTABELLE
470 CURSO  DEFW #FEF7
480        DEC  C
490        DEFB %00010000
500        DEFW #FEEF
510        INC  C
520        DEFB %00000100
530        DEFW #FEEF
540        DEC  B
550        DEFB %00010000
560        DEFW #FEEF
570        INC  B
580        DEFB %00001000
590        DEFW #FEEF
600        LD   A,E
610        DEFB %00000001
620 ;
630 ; KEMPSTONTABELLE
640 KEMPST DEFW #001F
650        DEC  C
660        DEFB %00000001
670        DEFW #001F
680        INC  C
690        DEFB %00000010
700        DEFW #001F
710        INC  B
720        DEFB %00000100
730        DEFW #001F
740        DEC  B
750        DEFB %00001000
760        DEFW #001F
770        LD   A,E
780        DEFB %00010000
```

SADISSMUS ?
Klagelied eines Gamegeschaedigten

Also,bei manchen Spielen habe ich das Gefuehl,dass der Programmierer einen ausgepraegten Hang zum Sadissmus hat.
Da hat man nun ein tolles Game eingeladen und versucht die Loesung zu finden,wenn,ja wenn nicht diese fiesen Monster waehren,welche einem an die ach so karg bemessenen Leben wollen.

Damit der Leser weiss welche Art Game ich meine;
z.B. DUMMY RUN , PYAMARAMA , WALLY , 3WEEKS IN THE PARADISE , die Ultimate Game's und aehnliche.
Wer die Game's der Wally Reihe versucht hat durchzuspielen hat mit Sicherheit nach einigen vergeblichen Versuchen alle erreichbaren Info's und Programmzeitschriften nach dem Lebensrettenden Poke durchforstet.
Und hat man endlich einen solchen gefunden,beginnt das Problem, diesen Einzugeben.Gluecklich derjenige,welcher ein Multiface sein Eigen nennt oder entsprechende Knackerfahrung hat.Und dann ist auch noch nicht sicher,ob der Poke auch stimmt.Denn ich habe die Erfahrung gemacht,dass bei der einen Version des Game's ein Poke funktioniert,bei anderen jedoch nicht.
Doch was macht ein armer Einsteiger,welcher sich fuer teures Geld ein solches Spiel gekauft hat ?
Sofern er nicht einen Knackgeubten Bekannten hat wird es wohl das letzte Spiel gewesen sein,welches er Ordnungsgemaess erworben hat.
Er wird meiner Meinung und Erfahrung versuchen,sich Raubcopien illegal zu Besorgen,denn diese sind in der Regel geknackt.
Meiner Meinung nach ist es total ueberfluessig , in solchen Game's wie obengenannt, diese Lebenskiller einzubauen.Wenn die Programmierer darauf nicht verzichten wollen,warum nicht statt dessen einen Punktezaehler ?
Ausserdem scheint es sich noch nicht herrumgesprochen zu haben, dass der Tag nur 24 Stunden hat.Manche Game's benoetigen aber viele Tage bis man die Loesung hat.Dies ist auch ganz in Ordnung. Aber was macht man mit einem teilgloesten Game wenn der Bettzipfel winkt ? oder sonstige Computerfeindliche Umwelteinfluesse (Schule,Hund,Freundin,Frau,Arbeit,u.s.w.) der beinahe Loesung im Wege stehen ?
Wer nicht ueber die entsprechenden Hardware Erweiterung verfuegt muss wohl oder uebel den Stecker rausziehen und beim naechsten mal von vorne Anfangen.
Aber auch die Hardwareerweiterung ist nicht immer das gelbe vom Ei.Aus unerfindlichen Gruenden wird das teilgeloeste Game manchmal nicht richtig abgespeichert und man muss dann doch von vorne Anfangen.
Oder sollten die Programmierer hier einen neuen Trick eingebaut haben ? Moeglich waehre es durchaus.Denn es gibt eine Menge Game's,welche mit angeschlossenen Interfaces's nicht laufen.
Sich also auch dem copieren auf Microdrive zwecks schnellerer Verfuegbarkeit wiedersetzen.

Aber auch den erfindungsreichen Knackern wird das Leben immer schwerer gemacht.Sei es durch immer raffiniertere Save Routinen, sei es durch mehrfach eingebaute Initialisierungsprogrammteile.
Noch fieser der Trick mit den Spielsituationen,aus welchen man nur durch den Verlust aller Leben rauskommt (WALLY im Zoo).
Da hilft ein Unsterblichkeitspoke gar nichts.Hier muss das komplette Programmteil entfernt werden.Eine Nadel im Heuhaufen ist leichter zu finden.
Was also tun ? Resignieren ? Die Zaehne zusammenbeissen und verbissen weitermachen ? Oder.....
Ein Spiel soll doch Spass machen und Unterhalten.Oder ?
Eure Meinung wuerde mich interresieren .
Euer teilweise frustrierter Freack PAUL.

Paul Webranitz
Borgasse 16
5561
KINHEIM

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 01 / 55 66 80

JEWELS OF BABYLON ** JEWELS OF BABYLON ** JEWELS OF BABYLON

Jewels of Babylon ist ein Grafikadventure von Interceptor Software. Die Aufgabe des Abenteurers ist es, die prachtvollen Juwelen zu finden, und sie an Bord des Schiffes zu bringen. Die Grafik ind diesem SPiel stellt alles bisher da gewesene in den Schatten! Besser geht es einfach nicht! Aber dafuer musste der Text zurueecktreten, was sich fuer das Abenteuer sehr nachteilig auswirkt! Es fehlt einfach die Atmosphaere eines Hobbit oder Inferno, um nur zwei zu nennen.
Die Frage ist dann natuerlich, ob es nicht besser ist auf die 9 SuPerbilder zu verzichten, zugunsten von mehr weniger guten Bildern und anspruchsvollerem Text.
Ausserdem ist das Abenteuer viel zu leicht zu loesen und wird selbst den Neuling vor keine allzu grossen Probleme stellen.
Fuer einen, der mal sehen will zu welcher Grafik der SPektrum faehig ist, ist Jewels of Babylon sehr zu emPhehlen!
Wer aber ein herausforderndes Abenteuer sucht, sollte von diesem Abenteuer die Finger besser weglassen.
Die Verben :
help , inven , look , examine , load , quit , take , get , drop , throw , lay , Place , Put , kill , shoot , shut , shout , give , insert , Pull , wear , light , strike , enter , move , unlock , row , swim .
Wichtige PraePositionen :
in , into , to , at , out of , with , using , round , across , over .
Eine Hilfe :
Um aus dem Boot auszusteigen muss man eingeben :
"Get out of boat"
Wer Fragen hat, kann sich bei mir melden
Pascal Rheinert , Stefansberg 11 , 6640 Merzig

TIME MACHINE * * * * * * * * * * * * * * * * * * TIME MACHINE

Time Machine ist ein Abenteuer mit Grafik von Brian Howarth. Der SPieler hat die Aufgabe uebernommen, den Doctor zu finden, der irgendwo in zeit und Raum verschollen ist. Dazu muss man aber erst die Zeitmaschine reParieren, indem man 3 fehlende "Prisms" findet und sie in die Oeffnungen steckt.
Die Bilder sind sehr einfach und es braucht immer eine gewisse Zeit bis sie aufgebaut sind. Dafuer erscheint aber an jedem Ort eine Grafik. Der Text ist nicht allzu umfassend, reicht aber im Grossen und Ganzen aus. Auch an Atmosphaere mangelt es nicht : Es macht grossen SPass von einem Zeitabschnitt in den anderen zu "fliegen", und immmer wieder neue Gefahren zu meistern.
Insgesamt kann man Time Machine nur emPhehlen. Es ist nicht allzu schwer, aber auch nicht gerade einfach.
Die Verben :
go , oPen , look , get , throw , say , drop , Put , give , light , unlight , climb , read , load , kill , wear , doff , inven , break , swim , ring , quit , sail , dig , feed , mend , fix , jam , wedge , touch , Pull , save , shoot , fire , eat , Play , Push , help , score , grab , insert , Pris
Einige Hilfen :
"Grab bush" , wenn gar nichts mehr hilft.
Saurier essen gerne mal was Suesses.
Ein Hebel nutzt nur etwas mit einem Stein, den man darunter klemmt!
Die Plate habe ich aufbekommen durch "Pris Plate" -
Was kann das denn bedeuten?
Wer noch Probleme hat, kann sich an mich wenden
Pascal Rheinert , Stefansberg 11 , 6640 Merzig

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

Loesung von 3 WEEKS in the PARADISE

Unendliches leben=
Beim 1. Niederschlag Symbolshift,D und P gleichzeitig druecken.

Mit BOWL OF STUFFING (Haus) am Strauss vorbei und Ei holen.
BOWL abstellen.In's Haus zurueck.
Durch das Bild springen.WILMAS HANDTASCHE aufnehmen.Nach links zurueck ins Haus.Haus vorne verlassen.Tasche abstellen.Zu FINDERS KEEPERS(Store).MINZE (hinter dem Schild) und FLIPFLOP im Store aufnehmen.
Zurueck zur Tasche.FLIPFLOP abstellen,Tasche aufnehmen.Zum Krokodil,am diesem vorbei,hier steht ein Quadrat.Bei diesem MINZE Tausche gegen HOLE.
Beim Krokodil Tasche gegen die beiden HOELZER tauschen.
Zurueck in's Haus.
Vor den Kamin stellen und A druecken.Feuer brennt.Hoelzer weg.
Goldfischglas (beim Frosch)holen.
Durch das Haus durch,dann links zum Brunnen.Bei der Mauer HOLE ablegen.Mauer oeffnet sich.Hole weg.SKELETON KEY im Verlies aufnehmen.(Goldfischglas haelt Spinne in Schach)
Goldfischglas abstellen.Wird nicht mehr benoetigt.
In Haus zurueck.Durch das Bild springen.In's Wasser gehen.Mit dem Key den Schrank oeffnen.Key ist weg.Spinatdose aufnehmen.
Entweder auftauchen (mit A)und nach links am Krebs vorbei,oder zum Stoepsel schwimmen.
Ei holen.Mit Ei und Spinat zur Fontaine.Mit Liane Fontaine einschalten und reinspringen.
Im Nest Spinat gegen Bogen tauschen.
Zum Indianer und diesen mit A umnippeln.
Eimer und FLIPFLOP holen.Eimer an der Fontaine fuellen.Zum Krebs gehen.Eimer abstellen bezw.A druecken.Krebs schreit.Eimer weg.
Schere vom Krebs aufnehmen.
Mit BELLOW Feuer ausmachen (A)
Asche aufnehmen.Zum Medizinmann.Asche ablegen.Medizinmann tanzt.
Wolke blitzt.Mit BELLOW Wolke zum Bild Frosch bringen.Dazu hinter die Wolke gehen und vor sich herschieben.
Im Bild Frosch Wolke ueber die Huette bringen.Huette brennt ab.
Muschel aufnehmen.Zurueck zum Brunnen.
Auf den Brunnen springen.Zum Seil.Mit A reinspringen.Muschel mit dem kleinen Tropfen fuellen.
Flasche nehmen.Links mit A wieder rausklettern.
Durch das Haus zurueck.Zu den beiden Loewen.
Krebsschehre vor dem Loewen ablegen.Loewe wackelt mit dem Schwanz.Schehre weg.THORN liegt da.
Mit FULL SEE SHELL am Kochkessel hochspringen(im richtigen Winkel)und gleichzeitig A druecken.
Sohnemann frei.Muschel weg.
Mit Flache und Korkenzieher zum Krokodil.Flasche abstellen.
Tasche nehmen.am Krokodil vorbei.Korkemzieher bei der Kokos=nuss ablegen.Zurueck und Flasche nehmen.Zur Kokosnuss.
Korkenzieher gegen Flasche tauschen. A druecken.Flasche ist voll Oel.Mit Tasche und Flasche zurueck.Tasche gegen Axt tauschen.Zum Auto an den Vorderreifen. A druecken.Axt ist scharf.Zu Wilma und Seil durchhauen(A).
Dorn aufnehmen und durch das Bild springen.

FERTIG

Diese Loesung ist eine Gemeinschaftsarbeit von Dominik Schuster und Paul Webranitz.

Betr.: Formatieren der Microdrive-Cartridge auf mindestens 100KB (Club Info 11/86, Seite 7).

Zu den bisher geschilderten Möglichkeiten, möchte ich eine dritte Version beisteuern.
Normal erreiche ich beim Formatieren 86KB bis 87KB. Mit dem Programm M/DRIVE DOCTER von PIPEQ (Erklärung im Club-Info 9/86 Seite 2, London ...) erreiche ich spielend 100KB, ohne im Microdrive Eingriffe vorzunehmen.
Vorab eine Warnung vor dem Befehl "* MOVE". Die Cartridge wird formatiert, bevor die Daten rüber gesavt werden!
Erklärung zum Ablauf der FORMATierung:

* FORMAT "Name"
* CAT -> Zeigt den Namen und die KB an. Achtung: Es werden auch defekte Bandstellen angezeigt.
* LLIST -> Zeigt die defekten Sektoren an, Z.B. "6".
* CHR$ 6 -> Listet den defekten Sektor auf. Es werden bei einwandfreiem Sektor senkrechte Striche, bei defekten Sektor werden Buchstaben angezeigt (Siehe Ausdruck). Wird diese defekte Bandstelle von einem Programmteil belegt (SAVE), so kann das Programm nicht mehr geladen (LOAD) werden. Ich vermute, daß in den Anfang des Sektors ein Teil des Programms geladen wird?
* ERASE 6-> Löscht den defekten Sektor. Die Löschung wird durch kurzes Flackern angezeigt.
* CHR$ 6 -> Erneute Überprüfung des Sektors. Es wird nur noch der Kopf angezeigt, alles andere ist gelöscht. Damit wird bei SAVE der Sektor nicht mehr belegt.

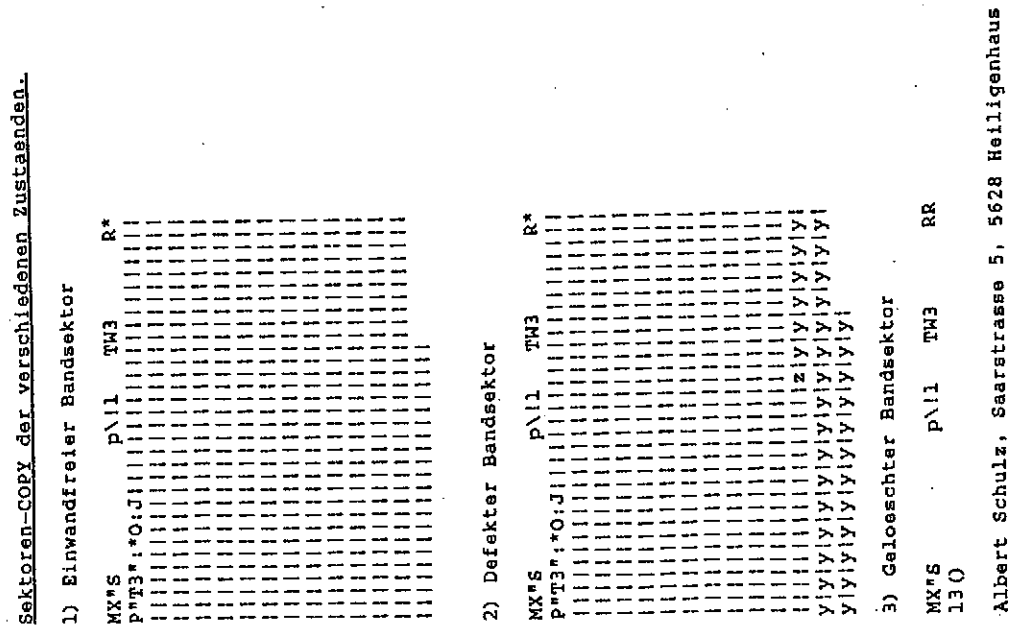
Ich finde, daß dies die einfachste Methode ist, um 100KB zu erreichen.

Weiterhin benutze ich das Programm zum katalogisieren meiner Cartridgen. Der Ausdruck erfogt über das Kempston-Druckerinterface Typ E. Ablauf: 1) Programm DOCTER mit RUN laden.
2) Druckerinterface mit COPY:REM=# einschalten.
3) Mit * CAT die Cartridge auflisten.
4) Ausdruck mit COPY + ENTER.
5) Bildschirm mit CLS löschen.
6) Cartridge wechseln und weiter mit 3)

Wer hat bessere Vorschläge. Die USER sind gefordert.

Albert Schulz, Saarstraße 5, 5628 Heiligenhaus

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89



ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Trivial Pursuit

Obwohl gerade erst einige Wochen vergangen sind, seit das englische Softwarehaus DOMARK mit ihrem witzigen Programm SPLIT PERSONALITIES auf den Markt gekommen ist, liegt schon das nächste Produkt dieser Gesellschaft vor. Der Titel verrät schon viel. TRIVIAL PURSUIT ist sicher vielen Leuten als Brettspiel bekannt. Darum viel ich hier nicht lange auf die Spielregeln eingehen, sondern nur kurz anreißen, worum es bei dem Spiel und der Computerumsetzung geht. Grundlage ist ein großer Bestand an Fragen aus verschiedenen Bereichen des Lebens. Diese Fragen werden nun den Spielern gestellt. Wer die meisten Fragen richtig beantwortet, gewinnt das Spiel. Interessant und unterhaltsam wird Trivial Pursuit durch die Art der Fragen. Neben schier unlösbaren, weil völlig abwegigen Fragen, sind es besonders die vielen Gags, die dazu beitragen. Jetzt aber zu der Computerversion des Spiels. Schon die äußere Aufmachung des Programms kommt gediegen. Eine großformatige Kunststoffhülle beinhaltet zwei Kassetten und die Anleitung. Auf Kassette 1 befindet sich das Hauptprogramm, in dem auch schon ein Fragenblock enthalten ist. Kassette 2 stellt weitere Fragen zur Verfügung. Übrigens haben die Domark - Programmierer mit Kassette 2 ein Stück Pionierarbeit geleistet. Der dort abgespeicherte Datablock kann nämlich ohne Einschränkungen für die Amstrad, Spectrum- und Commodore - Computer verwendet werden. Es handelt sich hier nicht um einen Druckfehler. Tatsächlich kann die gleiche Kassette bei allen drei Computertypen eingesetzt werden. Möglich macht das ein neues System namens UNILOAD. Leider gilt das nicht (oder besser noch nicht) für das Hauptprogramm.
Nach Programmstart erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü, das zahlreiche Optionen zur Verfügung stellt. Erst einmal wird die Namenseingabe der Mitspieler verlangt. Zwischen 1 bis 6 Spieler können teilnehmen. Darüber hinaus kann man wählen:
- Start eines Spiels
- Fortsetzung eines unterbrochenen Spiels
- Timer (kann ausgeschaltet werden. Eingeschaltet hat man die Wahl der Zeit, die für die Beantwortung einer Frage zur Verfügung steht, von 5 Sekunden bis 9 Minuten).
- TP, der Quizmaster, kann ein- oder ausgeschaltet werden. Dazu später mehr.
- Sound ein / aus
- Load Questions
- Score Chart. Diese Option ruft eine Grafik auf, in der angezeigt wird, wlcher Spieler wie viele Fragen aus welchem Gebiet richtig beantwortet hat. Diese Option kann jederzeit aufgerufen werden.

Neben dem Hauptmenü gibt es noch ein kleines Player Menü. Damit kann man einen neuen Spieler nachtragen oder einen anderen austragen, auch eine Pause - Option ist vorhanden. Wenn alle Optionen im Hauptmenü wunschgemäß eingestellt sind, kann man beginnen. Die nun folgenden Schritte wiederholen sich zu jeder Frage. Als erstes erscheint das Board, also das Spielfeld. Auf einem Spieltisch sind die 6 Themenbereiche in Kästchenform unterteilt. TP wirft auf Knopfdruck einen Pfeil. Dann kann man aus einigen Themenbereichen ein Kästchen auswählen. Ist das geschehen, verschwindet das Board. Auf dem Bildschirm taucht der Question Screen auf. Es handelt sich dabei um ein grafisch hervorragend dargestelltes Wohnzimmer. Vorne läuft der Quizmaster, ein kleiner Kerl mit superdicker Nase, auf und ab. Mit der Option TP ein / aus kann man den Kerl verschwinden lassen. Man ist dann alleine im Wohnzimmer. TP ist aber so ulkig gestaltet, das man auf ihn auf keinen Fall verzichten sollte. Am oberen Bildschirmrand taucht jetzt die Frage auf. Hin und wieder gibt es dazu weitere Hilfestellung. Im Themenbereich Entertainment erklingt z.B. bei Bedarf eine kleine Melodie, die erkannt werden muß. Im wissenschaftlichen Teil wird auch schon mal eine Leinwand ausgerollt, das Wohnzimmer verdunkelt und dann eine Grafik vorgestellt. Allein das Zusehen macht schon eine Menge Spaß. An den Details kann man erkennen, aus welchem Stall das Programm kommt. Hat man den Timer aktiviert, wird nicht einfach ein Uhr dargestellt, nein, eine Kerze , die im Regal steht, brennt langsam ab (bei SPLIT PERSONALITIES war es die Lunte!). Super! Ohne Timer kann man beliebig lange überlegen. Hat man die Frage verstanden, kommt auf Knopfdruck eine Antwort, die jetzt mit Ja/Nein quittiert werden muß. Hier sehe ich

den einzigen Nachteil von Trivial Pursuit. Annähernd richtige Antworten scheiden aus, manchmal kann man nur raten und bekommt dann evtl. noch recht. Trotzdem macht das Spiel unheimlich Spaß. Natürlich sollte man die englische Sprache ein wenig beherrschen, da es noch keine deutsche übersetzung des Programms gibt. Laut Programmanleitung sollen über 3.000 Fragen abgespeichert sein. Das konnte ich nicht überprüfen, bin jedoch überzeugt, daß die Angabe annähernd stimmt. Nach jeder beantworteten Frage gibt TP eine launige Antwort. Dann beginnt die nächste Runde wie zuvor beschrieben. Ein Teil der Fragen ist wirklich haarsträubend und besonders hierzulande kaum aus dem Wissen heraus zu beantworten. Ich habe z.B. keine Ahnung, ob England gegen Australien mal irgend welche besonderen Erfolge im Kricket erzielt hat. Darum geht es aber bei Trivial Pursuit auch nicht. Im Vordergrund steht die Unterhaltung, die garantiert ist. Einschränken möchte ich nur, daß möglichst viele Spieler mitmachen sollten. Alleine wird die Sache doch schnell langweilig. In geselliger Runde könnte sich dieses Programm zu einem Hit entwickeln. Auch die aufwendige Gestaltung des Programms wird dafür sorgen. Mein Tip: Ausprobieren! Inzwischen gibt es auch bereits die erste Fortsetzung, bzw. die erste Kassette mit Fragen zum Nachladen. Weitere sollen folgen.

Rolf Knorre

FUER DIE NACHSTE INFO HABE ICH FOLGENDE SACHEN ANZUBIETEN.
1) FUER 48K UND 128K SPECTRUM
BETA DISC INTERFACE V 5.03,FUER ALLE FORMATE GEEIGNET.
DAS DOS LIEGT AUF EINER 3,5'' DISKETTE.DAS INTERFACE
IST NEU UND UNGEBRAUCHT IN ORGINALVERPACKUNG MIT MANUELL.
PREISVORSTELLUNG CA 265.-(NEUPREIS 329.-)
2) DK-TRONICS TASTATUR FUER CA 55.-
3) SUCHE 16K SPECTRUM,KANN AUCH DEFEKT SEIN.
4) SUCHE BASICPROGRAMM FUER HARDWAREUHR MIT DEM IC ICM 7170

R.REDEKER
TUERINGERSTR. 21
605 OFFENBACH/M-7 TEL 069/864258

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Ich möchte folgende Sachen verkaufen

Bücher

Assembler- Programmierung von Mikro-prozessoren (8088 8085 Z80) mit dem ZX Spectrum von P. Kahlig	20.- DM
Z 80 von Rodnay Zaks	20.- DM
33 Programme für den Spectrum von Hülsmann	10.- DM
ZX Spectrum Basic Handbuch von Hergert	10.- DM
ZX Spectrum der zuverlässige Führer zu Ihrem Computer von Mc Lean Williams	10.- DM
Basic- Kurs von Sybex-Verlag Buch und Kassette	30.- DM
Basic Abenteuer Band 1 Sybex- Verlag Buch und Kassette	20.- DM
Cracker, Hacker,Datensammler	5.- DM
Mikrodrive-Handbuch für den Spectrum mit Interface 1 und erweitertem Basic von J.Merz	10.- DM
Sinclair ZX Spectrum Programmieren leicht gemacht von Ian Stewart/ Robin Jones	15.- DM
Das Spectrum Rom von R.Arenz/ M.Görlitz	15.- DM
Ich hasse Computer Humor von Remy Eyssen	5.- DM
ZX Spectrum für Anfänger Ian Stewart	5.- DM
ZX Spectrum für Fortgeschrittene	5.- DM
Spass & Profit & 60 Spiele und Anwendungen	10.- DM
Die Hacker sind unter uns Heimliche Streifzüge durch die Datennetze T.ammann/ M.Lehnhardt	5.- DM
Die Hacker Werner Heine	5.- DM
Wörterbuch für Hacker	5.- DM
Das Modembuch zur DFÜ	15.- DM
Das Microdrive Universum Ian Logan	10.- DM
ZX Spectrum Hardware- Handbuch Adrian Dickens	10.- DM
ZX Microdrive- Buch Andrew Pennell	15.- DM
Das Heyne Computer Lexikon	5.- DM

Tasword III deutsches Handbuch exklusiv von mir 64 Seiten
Der Käufer muß nachweisen können, das er das Original Tasword III besitzt, da ich sonst Ärger mit der Firma Profisoft bekomme
Das Handbuch kostet 25.- DM

Service Manual für den ZX Spectrum und Spectrum + in englisch, mit Schaltungen in DIN A3 von Issue 2, 3, 3b, 4b, 5 und 6a, sowie Liste aller Änderungen und Aufstellung aller Bauteile und Vergleichstypen, sowie Hilfe bei der Fehlersuche.
Ca.80 Seiten Kopien 28.-DM

Service Manual für Interface I und II sowie Microdrive mit Schaltung sowie Anleitung zum Einstellen etc. 15.- DM

Romlisting für das Interface I in englisch 10.- DM

R G B - Interface für den Spectrum von der Firma Adapt zum Anschluß eines Farbmonitors an den Spectrum 100.- DM

SOFTWARE
Jede Cassette nur einmal vorhanden, nur Originale

Tasword 128 für den Spectrum 128 mit deutscher Anleitung von Tasword III, da bis auf den Speicherplatz gleich 60.- DM

M- Doc der Microdrive Doctor neuste Fassung für Tasword III mit ausgelegt, mit englischer Anleitung 25.- DM
Challenge Game / Virgin Atlantic 20.- DM
Adress Manager von OCP 5.- DM
Machine Code Test Tool 5.- DM
10 Computer Orginal Hit Games 20.- DM
Tas -Diary das elekt. Notizbuch mit Passwort 20.- DM
Green Beret 20.- DM
Gremlins in deutsch 20.- DM
The Pyramid 5.- DM

Jede Cassette ganze 3.- DM
Cookie, Jetpac, Reversi, Pitman Seven, Fred, Tritz
Penevrator, 105 Grafikzeichen, Horace Goes Skiing,
Plummet, Speed Duel, Flipper, 50 Games on one Great
Cassette, Gehen Sie ins Gefängnis, Assemblertools,
Alien Curse, Ropot Runner, Darlehen und Mathematik,
Nightflite II, Jumping Jack, Spectrum Pool,ZX Spectum
User Tape, Backgammon, Gulpman, 3D Bat Attack, Halaga,
Manic Miner, The Flying Formula, Jet Set Willi,
Horizons, Rasputin, Haunted Hedges, 10 Spanische Spiele I + II
+ III, M-Coder II The Train Game, Your Sinclair Issue 8 +9

Jede Cassette ganze 10.- DM
Tasword II, Hisoft Devpac, Cytologie/ Expertensystem,
Copy 5-fach für Epson Drucker,Monitor Debug von Profisoft,
Logische Gatter von Individual Learn, Proteus deutsches
Textabenteuer, Rambo, Hacker, Super Story, Microdrive Controller,
Iso Copy, Bundeswehr nein DANKE, 807 MD, Cartrige Menue

Trans Express auf Cartridge 25.- DM

Soundboost der Spectrumton aus dem Fernseher 20.- DM

Zu den Preise kommt noch Porto

Uwe Schürmann Achenbachstraße 159 4000 Düsseldorf- Zoo
Telefon 0211 666859

Ich habe auch schon eine ganz akute Frage an euch. Es handelt sich dabei um die Nutzung der im Interface 1 eingebauten RS 232 Schnittstelle. Ich würde gern den Spectrum mit einer Tastatur, die eine serielle Schnittstelle hat, betreiben.

Diese serielle Schnittstelle liefert jedoch nur +5V und 0V bei der Datenübertragung (TTL-Pegel). Meine Frage nun: Habt ihr schonmal so eine Anpassung vorgenommen bzw. wo ist beschrieben, welche Pegel bei der IF1-Schnittstelle als 0 bzw. 1 definiert sind. Wenn ihr mir helfen könntet würde ich mich sehr darüber freuen.

Weiterhin wüßte ich gern, ob man evtl. mal ein Buch für kurze Zeit von einem Clubmitglied ausgeliehen bekommen könnte, wie z.B. 'The Complete ZX Spectrum ROM Disassembly', 'Das Microdrive Universum' etc..

Uwe Schröder
Schenkendorfstr. 17
3008 GARBSEN 4
(T.: 05131/7331)

DIE HEILIGE RÜSTUNG DES ANTIRIAD

Wir schreiben das Jahr 2086. Es hat sich in den vergangenen Jahren in der Welt nicht viel geändert. Noch immer stehen sich zwei Machtblöcke gegenüber, die unbedingt Ihre Weltanschauung verbreiten wollen. Lediglich die Waffensysteme sind noch perfekter geworden. Beide Parteien sind sogar in der Lage, eine Rüstung zu bauen, die einen Kämpfer fast unbesiegbar macht. Bevor dieses neue Kampfmittel zum Einsatz kommt, bricht ein Atomkrieg aus, der die Welt und ihre Bewohner weitgehend zerstört und umbringt. Es gibt nur wenige überlebende, die sich verkriechen... Jahrhunderte sind vergangen. Aus den Resten der alten Kultur ist eine neue Rasse erstanden, die als Jäger und Bauern friedlich miteinander leben. Nur der Ältestenrat pflegt die Erinnerungen an die dunkle Vergangenheit. Mitten hinein in diese friedliche Umgebung platzt eine Invasion außerirdischer Intelligenzen. Die Erdbewohner werden mit brutaler Gewalt unterdrückt und zu Sklavenarbeiten mißbraucht. Der Ältestenrat sorgt dafür, daß Neugeborene vor den Fremden versteckt und in geheimen Lager großgezogen und zum Kampf ausgebildet werden. Diese Kinder sollen die Erde zu gegebener Zeit wieder befreien. Die Zeit scheint gekommen, als Tal, einer der Kämpfer,sich durch seine Kampfkraft weit aus der Masse seiner Mitstreiter hervorhebt. Der Ältestenrat erzählt Tal von der Rüstung des Antiriad, die unverwundbar macht. Diese Rüstung soll nach alten überlieferungen in einer verfallenen Stadt versteckt sein. Tal soll die Rüstung finden und dem Schrecken ein Ende bereiten. Soweit ein Auszug aus der Hintergrundgeschichte zu DIE HEILIGE RÜSTUNG DES ANTIRIAD, die in Form eines 16-seitigen Minicomics (deutsch!) erzählt wird. Natürlich wird der Spieler zu Tal, dem Befreier der Welt. Trotz der tollen Aufmachung des Programms wird keine neue Spielidee geboten. ANTIRIAD ist ein Action - Adventure, in dessen Verlauf rund 100 Räume nach 6 Teilen der Rüstung abgesucht werden müssen. Nur komplett kann die Rüstung aktiviert werden. In jedem Raum wimmelt es von Feinden, die Tal das Leben schwermachen. Hervorstechendes Merkmal ist neben der Story die fantastische Grafik und Animation. Allein deswegen lohnt sich die Anschaffung des Programms, wenn man Action - Adventures mag. Aber auch wer solche Programme nicht mag, sollte sich Antiriad wenigstens mal ansehen, da es sicher zu den besten Programmen gehört, die für den Spectrum bisher geschrieben wurden.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Endlich ist es soweit,ich habe mich aufgerafft und schreibe etwas an das INFO.

Als erstes moechte ich mich vorstellen.

Ich bin verh. und 38 Jahre alt und habe 1 Tochter (12 J) und einen Sohn von 10 J.Ich lebe in der Schweiz in der Naehe vom Flughafen.

Ich kaufte mir den Sinclair in der Hoffnung einen ''Vorsprung''zu der Computerei zu bekommen,da ich mit Sicherheit annehmen darf,das s die Kinder in der Schule bestimmt einmal die Materie lernen werd en und ich auch etwas bescheid weiss.

Ich zaehle mich aber noch immer zu den Anfaenger. Nachdem ich mir das Interface 1 gekauft hatte blieb noch die Frage nach einem Druc ker offen.Mein Hilferuf an den Club wurde nicht gehoert

Nach Studium verschiedener Test usw. entschloss ich mich fuer den Star NL 10.Ich moechte hier nicht alles aufzaehlen was er kann ode r nicht,denn ich bin wirklich noch im Anfangsstadium

Vom der Clubkassette habe ich ein Schreibprogramm (mit namen 'wrid er')aber das lauft nicht.Hat vielleicht einer von den Usern einen Vorschlag an mich wie man es am besten umschreiben kann.

Soweit gut fuer heute mache ich Schluss und das naechste mal kann ich auch meinen Drucker besser einsetzten,denn das war nur eine ''Notloesung''

JÖRG STUMPF
Zürichstrasse 55
8184 Bachenbülach
01 - 860 23 47

Suche.:Joystick-Interface
für SPECTRUM,Kempston oder
Sinclair mit den entsprechenden
Joysticks.Gut und preiswert.
Norbert Schölkens
Hanauer Landstr.48
6451 Großkrotzenburg

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ANGBOT:

KIENZLE Chrono Stop * Lichtschranken-Set *

Es handelt sich um ein Zeitmeßgerät mit Lichtschranke, mit einer 1/100 Sekunden-LED-Anzeige und 4 verschiedene Zeitmeßfunktionen. Dieser Set wurde von mir als Zeitnehmer bei verschiedenen Motor-sportveranstaltungen eingesetzt.Da ich mich zurückgezogen habe, möchte ich nun das neuwertige und technisch in Ordnung befind-liche Set zu einen Preis von DM 530.-verkaufen (Neupreis DM 800) Interessenten wollen sich bitte mit mir in Verbindung setzen. Werner Wagner Lessingstrasse 15, 7057 Winnenden. Tel. 07195/8412

Hallo Spectrum-User!!

Suche dringend Kontakt zu Usern die an ihrem Spectrum ein Viscount-Floppysystem mit 5 1/4 Disc-drive benutzen. Bin interessiert an Erfahrungsaustausch und suche Programme die diese Disc unterstuetzen.
Bitte melden bei: Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 8201 Raubling

Suche RGB - Interface für den Spectrum. Wer hat eins, wer weiß, wo man eins kaufen kann oder wer hat einen Bauplan dafür. Volker Horn, Tel. 040/2794441

.....

Verkaufe 1 Microdrive für DM 80,- und folgende Bücher: ZX Spectrum von T. Harnell DM 15,- / Viel mehr als 33 Prg.... DM 15,- / ZX Spectrum Maschinencode von Stewart - Jones DM 15,- / FORTH Handbuch von E. Flögel DM 15,-. Volkmar Dierkes, Kohlrauschweg 21, 6 Frankfurt 90, 069/774901

.....

Suche billigst aber nicht defekt: Interface I (evtl. mit Drives) und einen Flugsimulator. Dieter Pollmann, Firreler Str. 39, 2951 Hesel

.....

Suche Masterfile 1.9 oder spätere Version. Albert Schulz, Telefon 0256 / 3190

.....

Verkaufe folgende Original-programme: Wintergames - Fairlight - World Cup Carnival -Beta Basic 1.8 deutsch - Masterfile 48 K deutsch - alle Programme je DM 15,- Rolf Heyll, Westerfeldstr.34, 7253 Wenningen 2, Telefon 07159 /2346

.....

Betrifft BATMAN: Nach dem Aufnehmen des Jet - Packs gelange ich beim Zurückgehen auf eine gelbe Brücke, die aber beim Begehen einstürzt. Wie gelange ich auf die andere Seite ? B. Domb, Dorfstr. 37, CH - 5430 Wettingen

.....

Verkaufe Drucker Seikosha GP 50 S für DM 150,- Tlefon 0202/461272

.....

Verkaufe Hisoft Pascal HP 4T M161 noch fast neu für DM 80,-. Detlev Nolte, Hohenzollernstr. 29, 5400 Koblenz

.....

Verkaufe Wilke Assemblerkurs ASEM 4 Band 1 + 2 mit Kassette (ASEM4 Ver.1.04) für Spectrum, dazu das Buch Maschinencoderoutinen für den Spectrum von Birkhäuser zusammen für DM 40,-. Buch und Kassette THE HOBBIT DM 20,-. Joystick Competition Pro mit pro-grammierbarem Interface zusammen DM 40,-. Manfred Frohnert, Sternstr. 30, 41 Duisburg 17 Telefon 02136/31077

.....

Suche White Lightning und Melburn-Draw mit Anleitung. Welcher User ist bereit,mir eines oder beide Programme preiswert zu Überlassen ?. (Auch Backup) Angebote an: Herbert Wöll,Berliner Str.236 6200 Wiesbaden,Tel.06121/ 73013,werktags ab 18 Uhr

Hans Köhler
Blakshörn 28
2000 Hamburg 72

Nun habe ich eine Frage:

Mein Geschäftspartner war bisher Müller Hard & Software. Ich bin kein finanziell von ihm geschädigter Kunde, jedoch hat er die Formatdisk für das 720k Laufwerk von mir einbehalten.

Wer kann mir mit einer Kopie (gegen Kostenerstattung) helfen ?

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89